BITTE AUF JEDEN FALL LESEN!

ELECTRONIC ARTS PRÄSENTIERT

CD-ROM CLASSICS

SPACE HULK™

EPILEPSIE-WARNUNG

BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE, BEVOR SIE DAS SPIEL BENUTZEN ODER IHRE KINDER DAMIT SPIELEN LASSEN.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome, wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel, und konsultieren Sie Ihren Arzt.

Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Legen Sie bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels eine Pause von mindestens 10 - 15 Minuten pro Stunde ein.

Dieses Dokument enthält alle Informationen, die Sie benötigen, um dieses Spiel zu starten. Hier finden Sie Erklärungen dazu, wie Sie eine Bootdiskette erstellen, das Spiel installieren und laden sowie eine ausführliche Anleitung, wie Sie das Online-Textleseprogramm Adobe Acrobat Reader benutzen können.

Das Original-Handbuch befindet sich online auf der CD und kann mit Hilfe des enthaltenen Online-Textleseprogramms Adobe Acrobate gelesen werden. Weitere Informationen hierzu finden Sie in dem Abschnitt "Die Online-Dokumentation benutzen".

Wenn Sie ein gedrucktes Handbuch bestellen möchten, verwenden Sie bitte den Bestellschein auf der Rückseite.

Wie Sie den Origin Online-Katalog aufrufen:

1. Legen Sie die CD in Ihr CD-Laufwerk und starten Sie Windows.
2. Wählen Sie im Windows Programm-Manager AUSFÜHREN...aus dem Menü Datei. Das Dialogfenster Ausführen erscheint.
3. Geben Sie **d:\catalog.exe** ein

   (Wenn Ihr CD-Laufwerk nicht D: heißt, ersetzen sie das „d“ durch den entsprechenden Buchstaben.)
4. Klicken Sie auf OK oder drücken [↵] und richten Sie sich dann nach den Bildschirmanweisungen.

Die Systemanforderungen sowie die Vorgehensweise, um **Space Hulk** zu starten und zu spielen, finden Sie weiter unten. Bitte halten Sie sich an die Online-Dokumentation hinsichtlich weiterer Informationen zum Spielablauf (siehe **Die Online-Dokumentation** unten).

Systemanforderungen

Gerät	386/33MHz oder schneller
RAM-Speicher	640K (594.000 Bytes frei)
	4MB RAM (2,5MB frei)
Dos-Version	5.0 oder höher
Erforderlich	CD-ROM Laufwerk, Tastatur, Microsoft-kompatible Maus
Empfohlen	Soundkarte, Double-speed CD-ROM-Laufwerk
Unterstützt	SoundBlaster 2.0 oder neuere Version

Die Dokumentation sowie eine Vorschau auf neue Produkte von Electronic Arts finden Sie auf der CD.

Falls Sie gern ein gedrucktes Handbuch haben möchten, verwenden Sie bitte das Bestellformular auf der Rückseite.

Installation

Diese Installationsanweisungen betreffen nur die IBM CD-Version von **Space Hulk**™ und ersetzen die Angaben im Handbuch.

1. Legen Sie die **CD-ROM Classics II Space Hulk**-CD in Ihr CD-Laufwerk und geben Sie den Laufwerksbuchstaben ein (zum Beispiel **D:**), um dorthin zu wechseln.
2. Geben Sie am DOS-Prompt **install** ein und drücken [↵]. Daraufhin erscheint das Menü zur Spieleinrichtung.
3. Befolgen Sie die Bildschirmanweisungen, damit das Spiel Ihrer Rechnerkonfiguration angepaßt wird. Mit den Pfeiltasten können Sie die einzelnen Menüpunkte markieren und dann mit [↵] eine Liste der möglichen Optionen aufrufen.

- Wenn Sie die Sprache anders einstellen wollen, müssen Sie **Space Hulk** neu installieren.

4. Sobald Sie sich für eine Option entschieden haben, gelangen Sie mit [↵] wieder in das Konfigurationsmenü.
5. Entsprechen die Spieleinstellungen Ihren Wünschen, klicken Sie auf **Continue** (weiter). Die eigentliche Installation beginnt.
6. Zum Schluß geben Sie am DOS-Prompt **hulk** ein und betätigen [↵]. Sie gelangen zum Titelbildschirm von **Space Hulk** - bereit, im Imperium aufzuräumen.

ACHTUNG: Wenn Sie das Programm erneut installieren, geht Ihnen der bisher erreichte Spielstand verloren.

Wichtig: Entfernen Sie die CD niemals während des Spiels aus dem Laufwerk, auch wenn auf die CD gerade nicht zugegriffen wird.

Das Spiel beginnt

1. Geben Sie am DOS-Prompt **cd\hulkcd** ein und drücken dann [↵], damit Sie in das Verzeichnis von **Space Hulk** CD gelangen.
2. Tippen Sie **hulk** [↵] **-** und das Spiel fängt an.

   Informieren Sie sich online durch das **Space Hulk-Handbuch** (**HANDBUCH.PDF**) und den **Missionsführer (MISSIONS.PDF)** auf der (D:\DEUTSCH) **CD-ROM Classics** CD, wo Sie Einzelheiten erfahren, wie man die Schrecken überlebt, die jeder **Space Hulk** in sich birgt.

Diese CD-Version des Spiels enthält neun neue Aufträge, die nicht im **Missionsführer** beschrieben sind. Zugang dazu erhält man, wenn man **Space Hulk** aus dem Hauptmenü mit Linksklick aufruft. Zusätzlich zu den anderen Eroberungen in **Space Hulk**, gibt es jetzt eine Option New Missions (Neue Aufträge). Mit Linksklick öffnen Sie das Auswahlfenster New Missions (Neue Aufträge) und wählen unter 1-9 aus. Damit es für Sie eine besondere Herausforderung wird, erhalten Sie überhaupt keine Hinweise zur Bewältigung dieser neuen Aufträge — wappnen Sie sich gut und kämpfen Sie ehrenhaft.

Tastaturbefehle

[F1]-[F10]	Terminator auswählen
[F]	Zwischen Freeze Time (Zeitstillstand) und Real Time (Echtzeit) umschalten
Pfeiltasten	Auswahl treffen oder ersten Terminator steuern
[P]	Pause
[SHIFT] (gedrückt halten)	Aufträge verbinden/duplizieren. Wenn die Taste [SHIFT] gedrückt ist, Terminator auswählen
[T]	Einsatz beenden
[SHIFT] [Q] (nicht während eines Einsatzes)	Zurück zu DOS
LEERTASTE	Squads (Mannschaften) vertauschen (nur bei Missionen mit zwei Mannschaften)

Die Online-Dokumentation

DOS-ANWENDER:
Das Adobe Acrobat Online-Textleseprogramm für DOS:

ACHTUNG: Wenn auf Ihrem Rechner Microsoft® Windows™ installiert ist, empfehlen wir, die Windows-Version von Adobe Acrobat einzurichten, die das Lesen der Online-Handbücher noch angenehmer macht. Weiter unten finden Sie Anweisungen, wie Acrobat für Windows installiert wird.

ACHTUNG: Wenn Sie das Programm Acrobat bereits von einer anderen **Classics CD-ROM** installiert haben, muß das natürlich nicht noch einmal geschehen — lesen Sie weiter unter **Adobe Acrobat** für **DOS starten oder Adobe Acrobat für Windows** starten.

1. Legen Sie die CD in Ihr CD-Laufwerk.
2. Geben Sie **d:** ein (oder den entsprechenden Buchstaben Ihres CD-Laufwerks) und drücken [↵], um auf das CD-Laufwerk zu wechseln.
3. Wenn das „D:"-Prompt sichtbar ist, schreiben Sie **acroinst** [↵].
4. Das Installationsmenü erscheint. Folgen Sie den Anweisungen des Menüs, um das Online-Textleseprogramm zu installieren.

- Sie markieren einen Menüpunkt mit den Pfeiltasten [↑]/[↓].
- Um die Markierung auszuwählen, betätigen Sie [↵].

Systemanforderungen unter DOS:

386er oder 486er PC (486 empfohlen), DOS 3.3 oder höhere Version
2 MB verfügbares RAM (4 MB oder mehr empfohlen)
4 MB Festplattenspeicher
Microsoft-kompatible Maus
VGA-Grafikkarte
Postscript- oder LaserJet-Drucker werden unterstützt

Adobe Acrobat für DOS starten:

1. Die CD muß im Laufwerk liegen, damit das Programm laufen kann.
2. Wechseln Sie in das Verzeichnis, in dem Adobe Acrobat installiert ist. Wenn Sie die Vorgabe akzeptiert haben, befindet es sich unter C:\EA\ACROBAT, Sie würden also eingeben:

   c: ↵

   cd \ea\acrobat ↵
3. Geben Sie **acrobat** ↵ ein, um das Programm auszuführen.

ACHTUNG: Sollten Sie beim Aufruf von Acrobat eine Fehlermeldung betreffend die Datei „ACROBAT.INI“ erhalten, lesen Sie unter **Eine Bootdiskette erstellen** nach.

Eine Online-Textdatei öffnen:

- Wählen Sie Open (Öffnen) aus dem Menü File (Datei). (Die Online-Texte befinden sich auf der (D:\DEUTSCH) **CD-ROM Classics II** CD.)
- Doppelklicken Sie auf **D:** (oder den entsprechenden CD-Laufwerksbuchstaben) im Dialogfenster DRIVE (Laufwerk).
- Mit Doppelklick auf einen Dateinamen wird der dazugehörige Online-Text geöffnet. Die Dateien heißen:

HANDBUCH.PDF	**Space Hulk**-Handbuch
MISSIONS.PDF	**Space Hulk**-Missinsführer

WINDOWS-ANWENDER:

Systemanforderungen unter Windows:

386er oder 486er PC (486 empfohlen)
4 MB RAM
Microsoft Windows 3.1 oder neuere Version

Adobe Acrobat für Windows installieren:

1. Legen Sie die CD in Ihr CD-Laufwerk. Die CD muß sich im Laufwerk befinden, damit das Programm installiert und gestartet werden kann.
2. Starten Sie Windows.

3. Im Windows Programm-Manager wählen Sie AUSFÜHREN... aus dem Menü Datei. Die Dialogbox Ausführen erscheint.
4. Geben Sie **d:\acroread.exe** ein.

   (Wenn Ihr CD-ROM nicht Laufwerk D: ist, ersetzen Sie ‚d' durch den zutreffenden Buchstaben.)
5. Klicken Sie auf OK oder betätigen [↵] und befolgen die Anweisungen am Bildschirm.

Adobe Acrobat für Windows starten:

1. Starten Sie Windows und legen Sie die CD ins Laufwerk.
2. Wenn das Icon **Acrobat Reader 2.0** nicht im Fenster des Programm-Managers zu sehen ist, klicken Sie zweimal auf das Programmgruppen-Icon Acrobat. Das Fenster von Acrobat wird geöffnet.
3. Nach einem Doppelklick auf das Icon Acrobat Reader 2.0 läuft das Programm ab.

Eine Online-Textdatei öffnen:

- Wählen Sie Open (Öffnen) aus dem Menü File (Datei). Wählen Sie das Verzeichnis der Datei aus (Die Online-Dokumente befinden sich auf der (D:\DEUTSCH) **CD-ROM Classics II** CD).
- Geben Sie **d:** ein (oder den entsprechenden CD-Laufwerksbuchstaben) und drücken [↵]. Ein Doppelklick auf den Dateinamen öffnet die Datei. Es gibt folgende:

HANDBUCH.PDF	**Space Hulk**-Handbuch
MISSIONS.PDF	**Space Hulk**-Missionsführer

- Wählen Sie PRINT (Drucken) aus dem Menü File (Datei).In der Dialogbox Print Range (Druckbereich) wählen Sie den Bereich, der gedruckt werden soll.
- Wenn die Meldung erscheint „Acrobat does not support printing at this device resolution..." (Acrobat unterstützt diese Auflösung nicht), erhöhen Sie den Wert für Resolution (Druckauflösung) in dem entsprechenden Auswahlkästchen.
- Unter DOS rufen Sie PRINT SETUP (Druckereinstellung) im Menü File (Datei) auf, bevor Sie drucken. Wählen Sie Bitmap, woraufhin Ihnen eine Liste der verfügbaren Druckertreiber gezeigt wird.
- Das Adobe Acrobat-Textleseprogramm unterstützt keine 9-Nadel-Drucker.

Wie man Adobe Acrobat anwendet:

- Öffnen Sie die Datei HELPREAD.PDF im Verzeichnis C:\EA\ACROBAT auf Ihrer Festplatte. Diese Datei enthält ausführliche Anleitungen zum Umgang mit Acrobat.

Ein paar Acrobat-Tips auf die Schnelle:

- Wenn Texte schlecht zu erkennen sind, klicken Sie auf das Icon mit dem Vergrößerungsglas am unteren Rand des Bildschirms, um die Bildauflösung zu erhöhen.
- Jede Textdatei enthält Lesezeichen, die wie ein elektronisches Inhaltsverzeichnis funktionieren. Um die Lesezeichen anzusehen, wählen Sie Bookmarks and Page (Lesezeichen und Seite) aus dem Menü View (Ansicht). Die Lesezeichen werden links vom Textfenster eingeblendet.
- Um zu der mit einem Lesezeichen verbundenen Seite zu springen, doppelklicken Sie auf das Seiten-Symbol neben dem Lesezeichen.
- Sie können jedes untergeordnete Lesezeichen anzeigen oder verbergen, indem Sie auf das Dreieck neben dem Stichwort klicken.
- Um ein Dokument seitenweise durchzublättern, klicken Sie auf die Schaltflächen mit den Pfeilen oder verwenden Sie die Pfeiltasten [←]/[→].
- Um ein Dokument jeweils um eine Bildschirmlänge weiterzuschalten, klicken Sie oberhalb oder unterhalb des Positionskästchens in der Bildlaufleiste oder verwenden Sie die Bewegungstasten [PAGE UP]/[PAGE DOWN].

PROBLEME MIT DEM SPIEL?

Falls während der Installation oder während des Spiels Probleme auftreten oder Fehlermeldungen erscheinen, können wir Abhilfe schaffen.

Zuerst sollten Sie sich vergewissern, daß Sie die Anweisungen im Abschnitt **Installation** dieser Anleitung gründlich durchgelesen und beachtet haben.

Die folgende Aufstellung dürfte hilfreich sein, damit einige Schwierigkeiten im Zusammenhang mit diesem Programm behoben werden können.

PROBLEM	MÖGLICHE URSACHEN	LÖSUNG
Sie erhalten eine Meldung: Nicht genügend konventioneller Speicher verfügbar.	Ihr Computer verfügt nicht über genügend freien konventionellen Speicher, um das Programm zu starten.	Dieses Programm benötigt 580K freien konventionellen Speicher. Bitte informieren Sie sich weiter unten bezüglich der Erstellung einer DOS-Bootdiskette.
Sie erhalten eine Meldung: Es wird mehr RAM benötigt.	Ihr Computer verfügt nicht über genügend zusammenhängenden XMS-Speicher.	Dieses Programm benötigt 2400K freien XMS-Speicher. Bitte informieren Sie sich weiter unten bezüglich der Erstellung einer DOS-Bootdiskette, um den notwendigen XMS-Speicher zur Verfügung zu stellen.

ACHTUNG: Wenn Sie einen der folgenden Vorschläge ausprobieren, sollten Sie auf jeden Fall mit den verwendeten DOS-Befehlen vertraut sein. Ihr DOS-Handbuch erläutert sie.

Verfügbare Speichermenge überprüfen:

- Um die verfügbare Speichermenge Ihres Systems festzustellen, geben Sie am C:\> Prompt **MEM** ein.

Abhängig von Ihrer DOS-Version werden die Angaben unterschiedlich aufgeführt, die wesentlichen Informationen sind jedoch gleich. „Maximale Größe für ausführbares Programm“ gibt Ihnen an, wieviel freier Hauptspeicher zur Verfügung steht. “Verfügbarer XMS-Speicher“ (MS-DOS 5.0) oder „Erweiterung (XMS) frei“ (MS-DOS 6.0) zeigt an, wieviel freien XMS-(Erweiterungs-)Speicher Sie haben. (**ACHTUNG:** 1 MB=1024K=1048576 Bytes.) Wenn diese Zahlen nicht den Mindestanforderungen wie oben entsprechen, müssen Sie mehr Speicher freimachen.

Eine Bootdiskette erstellen

Wenn Sie Ihren Computer mit einer DOS-Bootdiskette starten, können Sie auf diese Weise mehr Speicherplatz freimachen, ohne dafür die Dateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT auf Ihrer Festplatte zu verändern. Mit einer DOS-Bootdiskette ist Ihr Computer unverändert in der Lage, auf die Festplatte zuzugreifen, allein Ihr Speicherplatz wird auf eine andere Art konfiguriert. Wenn Sie eine DOS-Bootdiskette formatiert haben, kopieren Sie Ihre Dateien CONFIG.SYS und

AUTOEXEC.BAT darauf und ändern diese Kopien dann ab. Wir empfehlen eine solche Vorgehensweise, um zu verhindern, daß die Dateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT auf Ihrer Festplatte verändert werden, denn Ihre Speicherkonfiguration könnte sonst beeinträchtigt werden und bei anderen Anwendungen Probleme verursachen.
Unten finden Sie Anweisungen, wie eine DOS-Bootdiskette erstellt wird. Befolgen Sie die Schritte bitte genau.

ACHTUNG: Um eine DOS-Bootdiskette zu erstellen, müssen Sie eine Diskette verwenden, die in Ihr A:-Laufwerk paßt. Ihr Computer wird mit der Bootdiskette nicht starten, wenn sie im Laufwerk B: liegt.

1. Geben Sie **C:** ein und drücken [↵].
2. Legen Sie die leere Diskette in Laufwerk A:.
3. Tippen Sie **format a: /s** und drücken [↵]. Achten Sie auf die Leerstelle.

ACHTUNG: Wenn Sie Disketten mit geringer Schreibdichte (DD) auf einem Laufwerk mit hoher Schreibdichte (HD) formatieren, verwenden Sie anstelle von Punkt **3** die folgenden Befehle:

Bei 5,25“ DD-Disketten: **format a: /s /n:9 /t:40** und [↵].

Bei 3,5“ DD-Disketten: **format a: /s /n:9 /t:80** und [↵].

Am Prompt werden Sie aufgefordert, eine leere Diskette in Laufwerk A: zu legen. Wenn Sie es getan haben, betätigen Sie [↵].

4. Sobald die Diskette fertig formatiert ist, können Sie sie noch benennen (label). Geben Sie einen Namen ein oder drücken einfach [↵].
5. Am Prompt werden Sie gefragt, ob Sie eine weitere Diskette formatieren möchten. Geben Sie **N** ein und [↵].

Anstatt die gesamte System-Konfiguration zu verändern, können Sie jetzt diese Diskette benutzen wie auch HIMEM und den Speichermanager EMM386, der zum Lieferumfang von MS DOS 5.0 (oder höherer Version) gehört, um vorübergehend konventionellen Speicher freizumachen und Erweiterungsspeicher (XMS) einzurichten. Gehen Sie wie unten beschrieben vor.

ACHTUNG: Wenn Sie den Speichermanager EMM386 noch NICHT einsetzen, lesen Sie im Handbuch des Herstellers nach, wie Sie dieses Programm ordnungsgemäß über die Datei CONFIG.SYS aktivieren.

LESEN SIE DEN GANZEN ABSCHNITT, BEVOR SIE ANFANGEN.

ACHTUNG: Der folgende Abschnitt setzt voraus, daß C: Ihr Hauptverzeichnis ist. Wenn Ihr Hauptverzeichnis nicht C: heißt, ersetzen Sie es bei den folgenden Befehlszeilen durch den richtigen Buchstaben.

So konfigurieren Sie Ihre DOS-Bootdiskette, um zusätzlichen Hauptspeicher freizumachen und die erforderliche Menge Erweiterungsspeicher (XMS) einzurichten:

1. Erstellen Sie eine Sicherheitskopie der Dateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT, bevor Sie sie editieren, damit Sie auf die Originale zurückgreifen können, falls später Probleme auftreten:

   i. Am C:\-Prompt geben Sie **copy c:\config.sys c:\config.bak** ein und drücken auf [↵].

   ii. Tippen Sie dann **copy c:\autoexec.bat c:\autoexec.bak** und [↵].

2. Kopieren Sie die Dateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT aus dem Hauptverzeichnis Ihrer Festplatte (C:\) in das Hauptverzeichnis der Bootdiskette, die Sie gerade erstellt haben (A:\).

   i. Gegen Sie am C:\-Prompt ein **copy c:\config.sys a:** und betätigen [↵].

   ii. Schreiben Sie dann **copy c:\autoexec.bat a:** und drücken auf [↵].

3. Rufen Sie mit dem Programm EDIT, das ab MS DOS 5.0 vorliegt, die Kopie der Datei AUTOEXEC.BAT Ihrer Bootdiskette auf:

So öffnen Sie die Datei am C:\-Prompt:

   i. Tippen Sie **cd \dos** [↵].

   ii. Schreiben Sie dann **edit a:\autoexec.bat** und drücken [↵].

4. Löschen Sie alle Zeilen der kopierten AUTOEXEC.BAT auf Ihrer Bootdiskette außer den folgenden:
   @ECHO OFF
   PROMPT PG

PATH=C:\DOS
LH <Pfad>\MSCDEX.EXE (Schalter gemäß der CD-ROM Hardwareeinstelllung)
LH <Pfad>\MOUSE.COM
<Pfad> ist der Name des Verzeichnisses, wo die entsprechenden Treiber zu finden sind.

- Der CD-ROM-Treiber MSCDEX.EXE befindet sich wahrscheinlich in einem Verzeichnis, das während der Installation Ihres CD-Laufwerks eingerichtet wurde. MS DOS 6.0-Anwender: den Treiber MSCDEX.EXE finden Sie ebenfalls im Verzeichnis C:\DOS>.
- Schalter gemäß der CD-ROM-Hardwareeinstellung können unterschiedlich sein, abhängig von Ihrem speziellen CD-ROM-Laufwerk. Die Angaben müßten aber bereits in der Befehlszeile des Treibers MSCDEX.EXE in der Datei AUTOEXEC.BAT enthalten sein, die Sie gerade kopiert haben. Weitere Informationen hinsichtlich der Installation und der Einrichtung Ihres CD-Laufwerks finden Sie sicherlich in den dazugehörigen Unterlagen.
- Der Maustreiber befindet sich normalerweise in einem der folgenden Verzeichnisse: C:\MOUSE, C:\WINDOWS, C:\ oder C:\DOS.
- Wenn es noch keine Befehlszeile gibt, mit der Ihr Maustreiber geladen wird, müssen Sie den Maustreiber aufrufen, bevor Sie das Programm **Space Hulk** laden.
  Beispiel: LH C:\MOUSE\MOUSE.COM

ACHTUNG: Die Befehlszeile für den Maustreiber könnte anders lauten, wenn Sie NICHT den Maustreiber MOUSE.COM einsetzen. Verändern Sie die Zeile nicht, wenn sie anders lautet. Treiber mit der Endung .SYS werden durch die Datei CONFIG.SYS geladen, und Sie sollten die Zeile ebenfalls so belassen, wenn Sie die Datei CONFIG.SYS anpassen. Sollten sich weitere Fragen ergeben, wie Ihr persönlicher Maustreiber geladen wird, lesen Sie im DOS-Handbuch oder den Unterlagen für Ihre Maus nach.

Einsatz einer Soundkarte

Wenn Sie eine Soundkarte verwenden, die kompatibel zum SoundBlaster ist, aber nicht direkt von **Space Hulk** unterstützt wird, sollten Sie SoundBlaster-Emulation auf Ihrer Soundkarte einstellen. SoundBlaster-Emulation kann üblicherweise mit einer einzigen Zeile in der Datei

AUTOEXEC.BAT erreicht werden, die auch auf KEINEN Fall gelöscht werden darf, wenn diese Datei editiert wird. Die Unterlagen für Ihre Soundkarte enthalten weitere Informationen dazu.

BEISPIEL: SET BLASTER=A220 I5 D1 T4

5. Speichern Sie die angepaßte Datei AUTOEXEC.BAT und öffnen Sie aus dem Programm EDIT die Kopie der Datei CONFIG.SYS auf der Bootdiskette.

- Zum Speichern ALT-D betätigen, damit das Dateimenü erscheint, und dann **S**.
- Zum Öffnen ALT-D und **F**. Dann schreiben Sie **a:\config.sys** und betätigen [↵].

6. Immer noch aus dem Programm EDIT heraus löschen Sie in der CONFIG.SYS-Kopie auf Ihrer Bootdiskette alle Zeilen AUSSER der folgenden:
   DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
   DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS
   DOS=HIGH,UMB
   DEVICEHIGH=C:\<CD-ROM Treiber>

- Die Eintragung für <CD-ROM Treiber> ist unterschiedlich, abhängig von Ihrem CD-ROM-Laufwerk. Wenn Sie die letzten beiden Zeilen des obigen Beispiels in Ihrer CONFIG.SYS-Datei nicht wiederfinden, lesen Sie bitte in den Unterlagen Ihres CD-Laufwerks nach.

MS-DOS 6.0 Anwender

Wenn Sie unter DOS 6.0 Doublespace eingesetzt haben, ist es erforderlich, daß Sie auch den Treiber DBLSPACE.SYS in den hohen Speicherbereich laden, um noch mehr konventionellen Speicher freizumachen. Sie erreichen das, wenn Sie der Datei CONFIG.SYS auf Ihrer Bootdiskette eine weitere Zeile hinzufügen bzw. sie dort belassen. Die Datei CONFIG.SYS sollte folgende Einträge enthalten:

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS RAM
DOS=HIGH,UMB
DEVICEHIGH=C:\DOS\DBLSPACE.SYS /M
DEVICEHIGH=C:\<CD-ROM Treiber>
FILES = 40
BUFFERS = 20
```

Ihre CONFIG.SYS-Datei sollte jetzt wie in einem der obigen Beispiele aussehen. Wenn das nicht der Fall ist, ändern Sie sie jetzt ab oder fügen wie oben Zeilen hinzu, damit sie den angeführten Eintragungen entspricht. Die einzige Ausnahme könnte sein, daß die Angaben für HIMEM.SYS und EMM386.EXE mit dem Pfad C:\DOS statt dessen C:\WINDOWS lauten. Sie dürfen diese Zeilen mit C:\WINDOWS so stehen lassen.

BEISPIEL:
C:\WINDOWS\HIMEM.SYS
C:\WINDOWS\EMM386.EXE NOEMS

7. Speichern Sie die veränderte Datei CONFIG.SYS und verlassen Sie das Programm EDIT.

- Geben Sie **ALT-D** und dann **S** ein, um zu speichern.
- Verlassen Sie das Edit-Programm mit **ALT-D** und **B**.

Sie besitzen jetzt eine Bootdiskette, mit der Sie genug freien Hauptspeicher und ausreichend Erweiterungsspeicher (XMS) zur Verfügung haben, damit das Programm ablaufen kann. Die Bootdiskette umgeht die Dateien AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS auf Ihrer Festplatte und konfiguriert Ihren Speicher entsprechend der abweichenden Angaben der Dateien AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS auf Ihrer Bootdiskette. Falls bereits während der Installation des Spiels Schwierigkeiten auftraten, sollten Sie jetzt eine erneute Installation versuchen. Wenn Sie vorher beim Laden des Spiels Probleme hatten, versuchen Sie jetzt noch einmal, die Software aus dem Verzeichnis zu starten, in dem sie installiert ist.

Starten Sie Ihr Gerät mit der DOS-Bootdiskette

1. Legen Sie die DOS-Bootdiskette in Laufwerk A: und starten Sie das Gerät neu. Ihr Computer wird jetzt booten, bis das A:\-Prompt erscheint.
2. Geben Sie **C:** ein, drücken [↵] und wechseln somit auf Ihre Festplatte.

ACHTUNG: Wenn Ihr System wieder unter normalen Konfigurationsbedingungen laufen soll, entfernen Sie einfach die DOS-Bootdiskette aus Laufwerk A: und starten Sie Ihr Gerät neu.

Weitere Einzelheiten, wie die Dateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT eingerichtet werden oder wie Sie die Starteinstellungen anpassen können, finden Sie in Ihrem DOS-Handbuch.

Technische Unterstützung

Wenn Sie mit dem Programm Schwierigkeiten haben, wird unser Customer Service Ihnen helfen. Wenn Ihre Frage nicht so dringend ist, schreiben Sie uns bitte:

Electronic ArtsGmbH, Customer Service, Postfach 15 53, 33245 Gütersloh

Bitte fügen Sie Ihrem Brief die folgenden Informationen bei:

- Name des Produkts (des Spiels)
- Angaben zu Ihrem Computer
- Größe des Speichers und dessen Konfiguration
- Alle weiteren Systeminformationen (wie z.B. Typ und Art von Monitor, Videokarte, Drucker, Modem usw.)
- Art des Betriebssystems oder DOS-Versionsnummer
- Beschreibung Ihres speziellen Problems

Wenn Sie es für nötig halten, unbedingt sofort mit jemandem zu sprechen, rufen Sie uns unter der Telefonnummer 0 52 41/2 60 24 an, jeweils montags bis freitags von 10 - 12 Uhr und von 14 - 17 Uhr. Bitte halten Sie bei Ihrem Anruf die obigen Informationen bereit. So ermöglichen Sie es uns, Ihre Fragen in kürzester Zeit zu beantworten.

Eingeschränkte Garantie

Electronic Arts erteilt dem ursprünglichen Käufer dieses Computer-Software-Produkts eine für 90 Tage ab Verkaufsdatum geltende Garantie, daß der Datenträger, auf dem das Software-Programm gespeichert ist, keine Mängel an Material und Verarbeitung aufweist. Sollten also während dieser Zeit Mängel an dem Datenträger auftauchen, tauschen Sie das Software-Programm bitte bei dem Händler um, bei dem Sie es gekauft haben. Diese Garantie gilt nicht für Datenträger, die unsachgemäßem oder übermäßigem Gebrauch oder Beschädigungen ausgesetzt waren.

Ersatz von Speichermedien

Electronic Arts ersetzt vom Benutzer beschädigte Medien, wenn die Original-Datenträger mit einem auf Electronic Arts GmbH ausgestellten Euroscheck eingeschickt werden. Der Betrag beläuft sich auf DM 20,— pro CD bzw. DM 30,-- pro CD-Satz. Dieses Angebot gilt nur, solange das Produkt vorrätig ist.

HINWEIS

ELECTRONIC ARTS BEHÄLT SICH DAS RECHT VOR, JEDERZEIT UND OHNE VORHERIGE ANKÜNDIGUNG VERBESSERUNGEN UND ÄNDERUNGEN AN DEM HIER BESCHRIEBENEN PRODUKT VORZUNEHMEN.

DAS VORLIEGENDE HANDBUCH UND DIE DARIN BESCHRIEBENE SOFTWARE UNTERSTEHEN DEM URHEBERRECHT. ALLE RECHTE BLEIBEN VORBEHALTEN. DAS HANDBUCH DARF WEDER GANZ NOCH AUSZUGSWEISE KOPIERT, VERVIELFÄLTIGT, IN ANDERE SPRACHEN ÜBERSETZT ODER IN ELEKTRONISCHE ODER MASCHINENLESBARE FORM GEBRACHT WERDEN, ES SEI DENN, ES WURDE VORHER DIE AUSDRÜCKLICHE, SCHRIFTLICHE GENEHMIGUNG VON ELECTRONIC ARTS LIMITED, 90 HERON DRIVE, LANGLEY, BERKS. SL3 8XU, ENGLAND, EINGEHOLT.

DOKUMENTATION © 1995 ELECTRONIC ARTS. ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

Space Marine and the Games Workshop logo are registered trademarks of Games Workshop Ltd. Space Hulk, DeathWing, Genestealer, Assault Cannon and Lightning Claws are trademarks of Games Workshop Ltd. FreezeTime is a trademark of Electronic Arts. IBM is a registered trademark of International Business Machines. Software © 1993 Electronic Arts. All Artwork © Games Workshop Ltd. Used under license. By Nick Wilson.